



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANALISIS METODE PEMBELAJARAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
NEGERI 1 TAMBANG**



UIN SUSKA RIAU

**OLEH
DELFI GUSNIA DELZA
NIM. 11516202260**

UIN SUSKA RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H./2020 M.

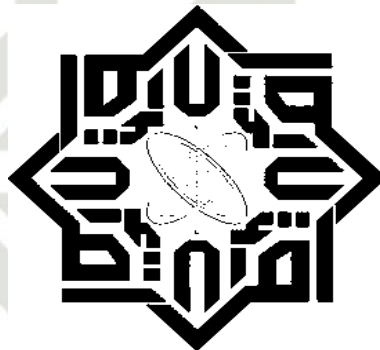
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANALISIS METODE PEMBELAJARAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
NEGERI 1 TAMBANG**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

DELFI GUSNIA DELZA

NIM. 11516202260

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H./2020 M.**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Analisis Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang*, yang ditulis oleh Delfi Gusnia Delza NIM: 11516202260 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 14 Ramadhan 1441 H.
07 Mei 2020 M.

Menyetujui

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Mahdar Ernija, S.Pd., M.Ed.
NIP. 19790227 200901 2 008

Pembimbing

M. Iqbal Lubis, M.Si., Ak.
NIK. 130117118

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Analisis Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang*, ditulis oleh Delfi Gusnia Delza NIM: 11516202260 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 03 Dzulhijjah 1441 H./24 Juli 2020 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 03 Dzulhijjah 1441 H.
24 Juli 2020 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Susilawati, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

Niki Dian Permana P, M.Pd.

Penguji III

Ristiliana, M.Pd., E.

Penguji IV

Emilia susanti, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, Dzat yang maha sempurna yang kesempurnaan-Nya melebihi makna kata sempurna itu sendiri. Shalawat serta salam kita hadiahkan kepada baginda Rasulullah SAW, sehingga penulis dapat melaksanakan program pelaksanaan praktik lapangan (PPL) dan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul *“Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang”*.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam kelancaran penulisan skripsi ini yang berupa dorongan moril dan materil. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi bahasa, pembahasan dan pemikiran. Penulis sangat bersyukur jika skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan kepada para pembaca pada umumnya, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada yang terhormat.

Bapak Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta jajarannya.

Bapak Dr. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. H. Promadi, MA, Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Bapak Dr. H. Muhammad Syaifuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Alimuddin, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Dr. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Dr. Nursaim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Ibu Dra. Hj. Nurasmawi, M.Pd. (2013-2018), Ibu Dra. Hj. Sakilah, M.Pd. (2018-2019), dan Ibu Mahdar Ernita S.Pd, M.Ed. (2019-2023), selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Bapak Drs. Akmal, M.Pd. (2013-2018), Ibu Mahdar Ernita (2018-2019), dan Ibu Nurhayati, M.Hum. (2019-2023) selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Bapak Dr. H. Akhyar, M.Ag., selaku Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat dalam kelancaran kegiatan akademik selama perkuliahan.
11. Bapak M. Iqbal Lubis, M.Si, Ak selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, semangat, motivasi, arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
12. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT, sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat dikemudian hari.
13. Bapak Aslim, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian disekolah ini.
14. Teristimewa untuk seluruh keluarga besar penulis khususnya kepada yang tersayang kedua orang tuaku ayahanda Delizar dan ibunda Zahara yang telah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membesarkan, selalu mendo'akan, memberikan kasih sayang dan selalu memberikan motivasi kepada penulis.

15. Teristimewa kepada yang tersayang Abangku Delnof Atra, Eko Adrio, dan Rudi Irawan Harianja, serta Kakakku Zarniati, A.Ma., Ririen Silviany, S.Pd., dan Silvana Sofia yang selalu menyayangiku, memberikan nasehat, dan motivasi.
16. Terkhusus kepada Ibu Umiyati dan Abang Juanda Saputra yang selalu ada dan memberikan dukungan kepada penulis.
17. Tekhusus juga kepada teman-teman Siti Hamidah, S.St., Ainun Mardiah, S.E., Agus Sritini Alju, S.I.Kom., Susi Andriani, S.P., Seprita Elpiya S.I.Kom., Fitri Rama Yani, S.P., Kurnia Syafitri, S.Psi, Martha Vergina Tarigan, S.Pd., Widia Marlina, S.Pd., Evayani S.Pd, Yessi Octavia S.pd., Yerri Inalia Yonarsih, S.Pd., dan teman-teman lainnya yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menulis skripsi ini
18. Teman-teman KUKERTA penulis di Desa Sejati, Kecamatan Rambah Hilir, Kabupaten Rokan Hulu dan teman-teman PPL penulis di MA Hasanah Pekanbaru.
19. Keluarga besar Prodi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015, khususnya kelas C Manajemen yang merupakan keluarga penulis semasa kuliah.
20. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril dan materil dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Amin ya Rabbal 'Alamin.*

Pekanbaru, 07 Mei 2020

Penulis

Delfi Gusnia Delza
NIM. 11516202260

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Delfi Gusnia Delza, (2020) : Analisis Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang. Penelitian dilatar belakangi oleh masih terdapat siswa yang belum maksimal dalam melaksanakan kegiatan uji coba simulasi dan masih terdapat siswa yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan simulasi sehingga pemahaman atau ketrampilan terhadap materi belum maksimal. Selanjutnya Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang guru kewirausahaan dan siswa kelas XII yang berjumlah 24 orang siswa. Teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran simulasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang dapat dikatakan cukup berhasil, karena terdapat peningkatan persentase dari observasi guru dan siswa dari awal sampai akhir. Pada observasi pertama penerapan metode pembelajaran cukup baik dan hasil belajar cukup baik. Pada observasi kedua penerapan metode pembelajaran meningkat berada pada kategori baik dan hasil belajar juga meningkat. Pada observasi ketiga penerapan metode pembelajaran meningkat dari sebelumnya dan hasil belajar juga meningkat dari sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

Kata kunci: *Metode Pembelajaran Simulasi, Hasil Belajar*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Delfi Gusnia Delza, (2020) : Analysis of Simulation Learning Methods to Improve Student Learning Outcomes in Entrepreneurship Subjects in State Vocational High School 1 Tambang

This study aims to determine how the application of simulation learning methods to improve student learning outcomes in entrepreneurship subjects at the State Vocational High School 1 Tambang. Research is based on the background that there are still students who have not been maximal in carrying out simulation trial activities and there are still students who do not participate in simulation activities so that their understanding or skills towards the material are not maximized. Furthermore, the type of research used is descriptive qualitative research. The subjects in this study were 3 entrepreneurship teachers and 24 class XII students. The technique of collecting data through observation, interviews, and documentation. The object of this research is the application of the simulation learning method. Based on the results of the study, it shows that the application of the simulation learning method to improve student learning outcomes in entrepreneurship subjects at the State Vocational High School 1 Tambang can be said to be quite successful, because there is an increase in the percentage of teacher and student observations from beginning to end. In the first observation, the application of learning methods is quite good and learning outcomes are quite good. In the second observation, the application of learning methods increased to be in the good category and learning outcomes also increased. In the third observation, the application of learning methods increased from before and learning outcomes also increased from before. So it can be concluded that the application of the simulation learning method can improve student learning outcomes in entrepreneurship subjects at the State Vocational High School 1 Mine.

Key words: *Simulation Learning Method, Learning Outcomes*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

دلفي جوسنيا ديلزا (٢٠٢٠): تحليل أساليب التعلم بالمحاكاة لتحسين نتائج

تعلم الطلاب في موضوعات ريادة الأعمال في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد كيفية تطبيق أساليب التعلم بالمحاكاة لتحسين نتائج تعلم الطلاب في موضوعات ريادة الأعمال في مدرسة الولاية المهنية الثانوية ١ تامبانج. خلفية هذا البحث هي أنه لا يزال هناك طلاب لم يكونوا في أقصى درجاتهم في تنفيذ أنشطة محاكاة المحاكاة ولا يزال هناك طلاب لا يشاركون في أنشطة المحاكاة حتى لا يتم تعظيم فهمهم أو مهاراتهم تجاه المادة. علاوة على ذلك ، فإن نوع البحث المستخدم هو البحث النوعي الوصفي. كانت المواد في هذه الدراسة ٣ معلمين ريادة أعمال و ٢٤ طالبًا في الصف الثاني عشر. تقنية جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. الهدف من هذا البحث هو تطبيق أسلوب التعلم بالمحاكاة. بناءً على نتائج الدراسة ، يُظهر أن تطبيق طريقة التعلم بالمحاكاة لتحسين نتائج تعلم الطلاب في موضوعات ريادة الأعمال في المدرسة الثانوية المهنية ١ تامبانج يمكن القول إنه ناجح تمامًا ، لأن هناك زيادة في النسبة المئوية لملاحظات المعلم والطالب من البداية إلى النهاية. في الملاحظة الأولى ، يكون تطبيق أساليب التعلم جيدًا جدًا ونتائج التعلم جيدة جدًا. في الملاحظة الثانية ، ازداد تطبيق أساليب التعلم في فئة جيدة كما زادت مخرجات التعلم. في الملاحظة الثالثة ، ازداد تطبيق أساليب التعلم عما قبل كما زادت مخرجات التعلم عن السابق. لذلك يمكن استنتاج أن تطبيق طريقة التعلم بالمحاكاة يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في موضوعات ريادة الأعمال في المدرسة الثانوية المهنية ١ منجم.

الكلمات الأساسية: طريقة التعلم بالمحاكاة ، مخرجات التعلم

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

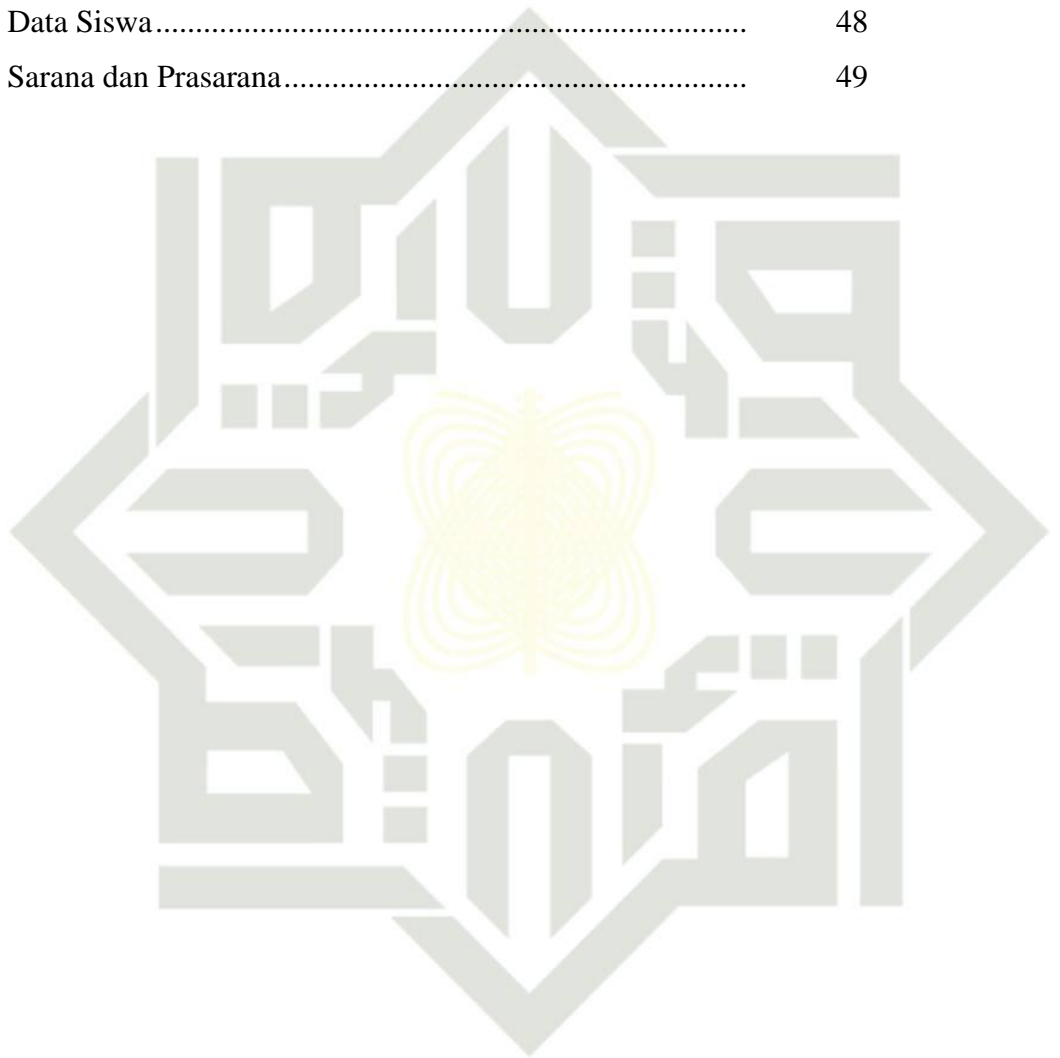
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Permasalahan	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teori	9
B. Materi Ajar	22
C. Penelitian Yang Relevan	33
D. Fokus Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	38
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	39
D. Informan Penelitian	39
E. Instrumen Penelitian	39
F. Data dan Sumber Data	40
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Teknik Analisis Data	42
I. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	45
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	50
C. Data Hasil Wawancara	64
D. Analisis Dan Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DOKUMENTASI	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

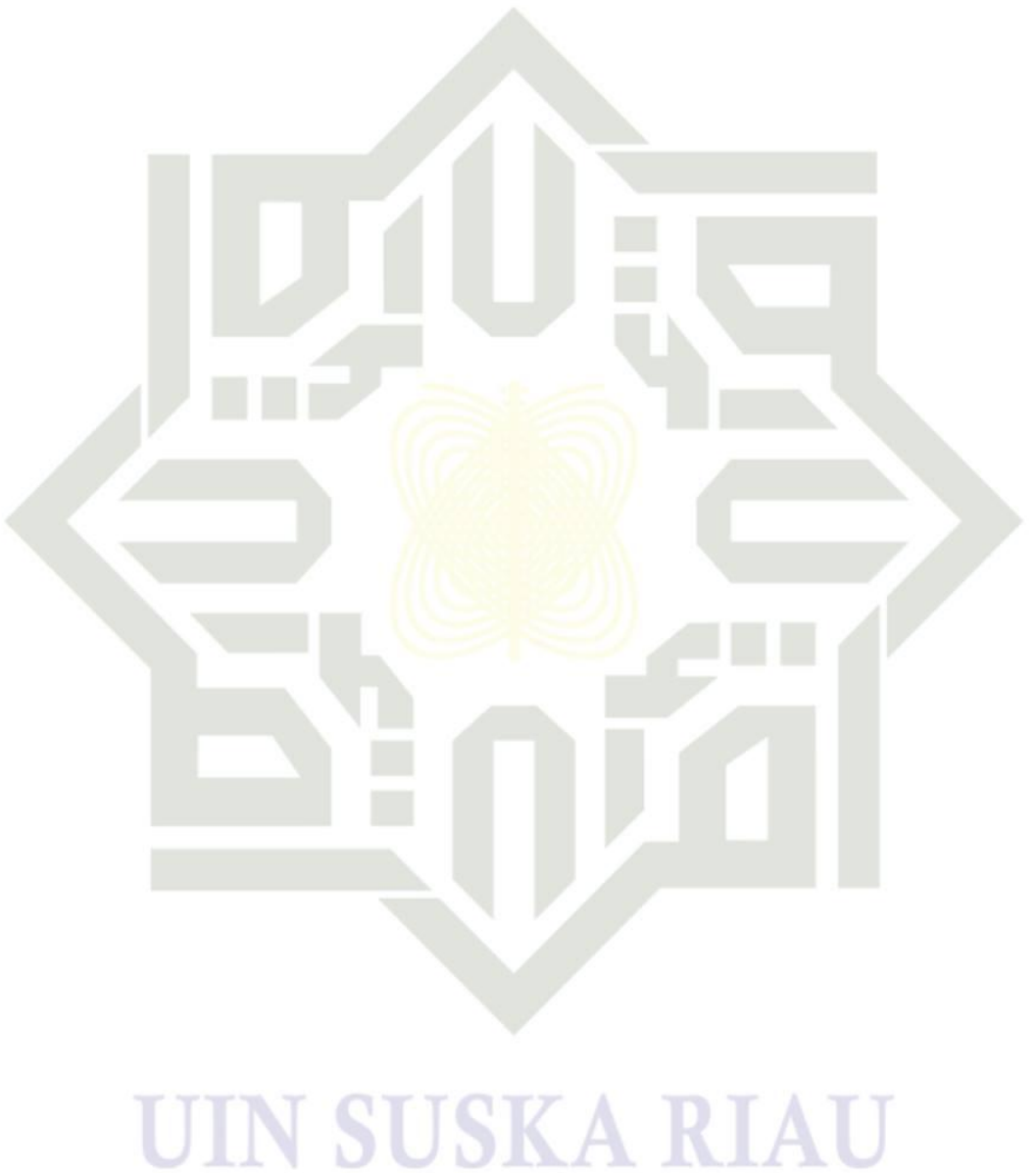
Tabel IV.1	Profil Kepala Sekolah.....	46
Tabel IV.2	Tenaga Pengajar	48
Tabel IV.3	Tenaga Administrasi.....	48
Tabel IV.4	Data Siswa.....	48
Tabel IV.5	Sarana dan Prasarana.....	49



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1 Efektivitas metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa	63
---	----



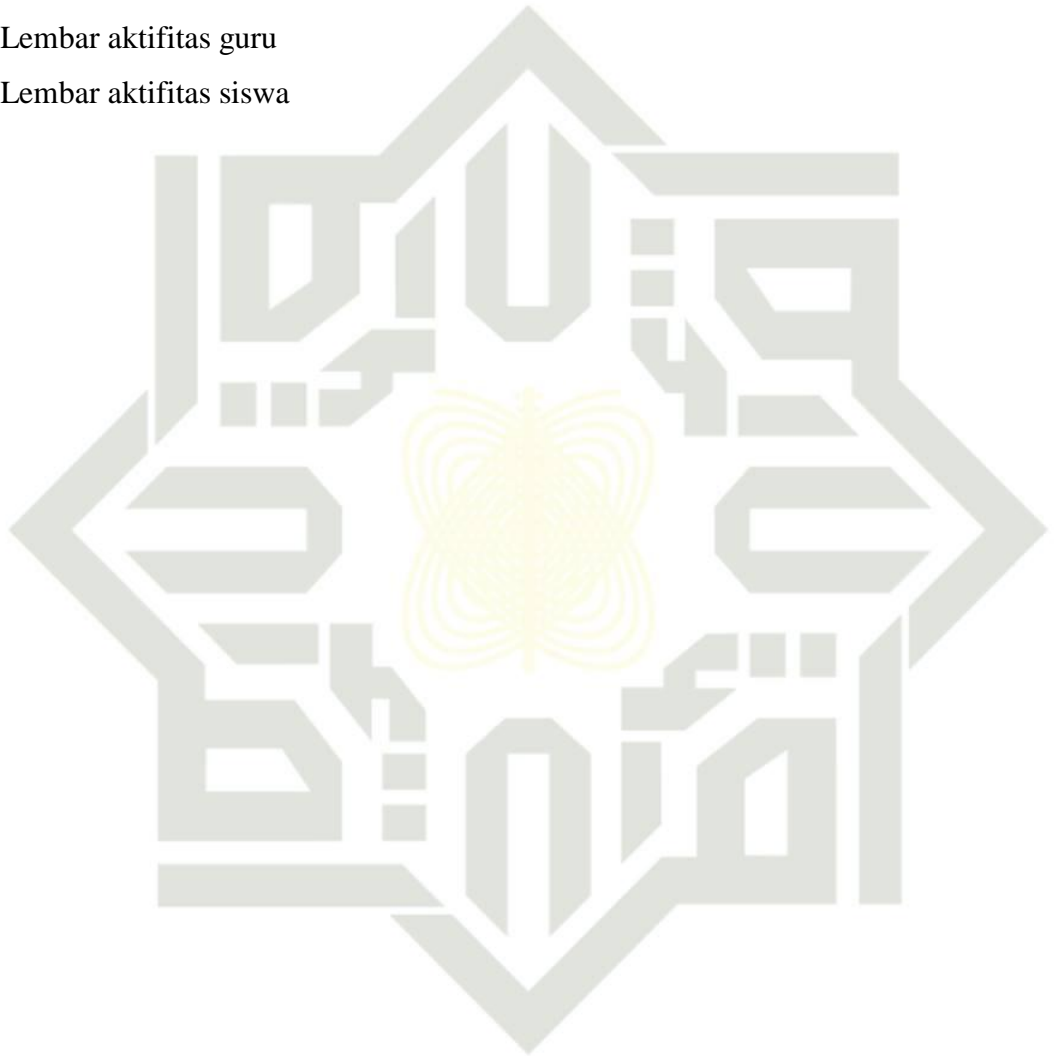
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran 2	Silabus
Lampiran 3	Pedoman wawancara
Lampiran 4	Lembar aktifitas guru
Lampiran 5	Lembar aktifitas siswa



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Keberhasilan dari suatu penerapan model pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan seorang guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik apabila tidak direncanakan dengan baik, diatur dan dicari dengan cara yang tepat oleh guru dalam pelaksanaannya. Selain direncanakan, di dalam proses pembelajaran tentu terdapat tujuan yang hendak di capai, untuk mencapai tujuan tersebut banyak cara yang digunakan oleh guru untuk mencapainya. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat di gunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.¹ Salah satu bentuk dari model pembelajaran yang bisa digunakan dalam menunjang pembelajaran adalah metode pembelajaran simulasi.

¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 2010, Jakarta, Rajawali Pers, hal.133.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode pembelajaran simulasi adalah suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat dari suatu konsep, prinsip atau sesuatu ketrampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan.²Jadi, metode pembelajaran simulasi ini adalah suatu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman suatu teori atau ketrampilan tertentu melalui praktek langsung seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Hal tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih baik lagi, baik itu hasil belajar dari ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik.

Penerapan metode pembelajaran simulasi bertujuan untuk memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran kewirausahaan. Metode pembelajaran simulasi digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan daya berpikir kritis siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, penerapan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di sekolah tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan belajar siswa, karena pada saat pelaksanaan kegiatan simulasi peneliti melihat siswa fokus pada saat guru memberikan penjelasan, sehingga siswa memahami apa yang akan dilakukannya. Penulis juga melihat siswa hampir maksimal dalam melaksanakan kegiatan uji coba simulasi sehingga hal yang demikian juga memberikan pengaruh pada saat pelaksanaan kegiatan simulasi berlangsung. Terakhir penulis juga melihat siswa aktif berpartisipasi pada saat kegiatan simulasi berlangsung.

² Sakilah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Pekanbaru:Kreasi Edukasi, 2015), h. 201.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam pelaksanaan kegiatan simulasi pemasaran produk, peneliti melihat siswa yang berperan fokus dalam memerankan perannya pada simulasi tersebut, mereka mendapatkan kemampuan atau keahlian *marketing* pada saat memasarkan produk dan mereka bisa mencapai target pemasaran produknya. Sehingga bagi siswa yang terlibat dalam kegiatan simulasi tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa lainnya memahami konsep dari suatu teori pemasaran produk melalui praktek langsung seolah-olah dalam keadaan sebenarnya dan dapat memotivasi siswa lainnya untuk meningkatkan hasil belajarnya jadi lebih baik. Penulis juga berharap siswa nantinya bisa menerapkan ilmu *marketing* yang baik dalam memasarkan produk sesuai dengan kemampuan yang telah dididiknya semasa belajar di sekolah.

Metode pembelajaran simulasi merupakan salah satu upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena metode ini dapat menggambarkan keadaan sebenarnya dari suatu keadaan, penyederhanaan dari suatu fenomena di dunia nyata. Simulasi adalah suatu tiruan atau perbuatan berpura-pura saja. Dalam setiap bentuk simulasi akan terjadi hal-hal sebagai berikut: para pemain memegang peranan yang mewakili dunia nyata, dan juga membuat keputusan-keputusan dalam mereaksi penilaian mereka terhadap setting yang mereka temukan sendiri. mereka mengalami perbuatan-perbuatan tiruan yang berhubungan dengan keputusan-keputusan mereka dan penampilan umum mereka. mereka memonitor hasil kegiatan masing-masing, dan diarahkan untuk merefleksikan terhadap hubungan antara keputusan-keputusan mereka sendiri dan konsekuensi-konsekuensi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akhir yang menunjukkan gabungan dari berbagai perbuatan, sehingga hal yang demikian dapat memicu daya berpikir siswa sebagai upaya yang mereka lakukan dalam meningkatkan hasil belajar.³ Metode pembelajaran simulasi juga dapat membuat siswa lebih termotivasi karna terdapat tahapan-tahapan yang tidak hanya berfokus kepada guru namun juga menuntut siswa berperan aktif. Tahapan atau langkah-langkah dalam penerapan metode pembelajaran simulasi adalah sebagai berikut:

1. Guru memilih topik yang akan disimulasikan.
2. Guru memilih peserta didik yang menjadi pemeran simulasi.
3. Guru menyusun skenario dengan memperkenalkan peserta didik terhadap aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan simulasi, dan lain-lain.
4. Guru memberikan penjelasan tentang aktivitas yang harus dilakukan peserta didik berikut konsekuensi-konsekuensinya.
5. Guru menguji cobakan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami prosedur simulasi.
6. Melaksanakan simulasi, peserta didik berpartisipasi dalam simulasi sedangkan guru mengawasi. Pada saat-saat tertentu, mungkin ada intrupsi apabila terjadi kesalahpahaman, sehingga proses simulasi dapat berjalan.
7. Guru mendiskusikan tentang beberapa hal yang terkait dengan pelaksanaan simulasi, seperti seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan nyata (*real world*), kesulitan-kesulitan, hikmah yang dapat diambil dari

³ Daru Wahyuni dan Kiromim Baroroh, *penerapan metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar ekonomika mikro*, jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 9 Nomor 1, April 2012, 104.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

simulasi, bagaimana memperbaiki atau meningkatkan kemampuan dalam simulasi, dan lain-lain.⁴

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di lapangan, penulis menemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih terdapat adanya siswa yang tidak fokus pada perannya dalam melaksanakan simulasi karena tidak mendengarkan penjelasan gurunya.
2. Sebagian siswa masih ditemukan belum maksimal dalam melaksanakan kegiatan uji coba simulasi.
3. Masih terdapat siswa yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan simulasi sehingga pemahaman atau ketrampilan akan materi tidak maksimal
4. Kemampuan yang diperoleh sebagian siswa dalam pelaksanaan simulasi tersebut belum maksimal.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut, penulis ingin melihat dan mengetahui bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran simulasi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Analisis Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang*”.

Penegasan Istilah

Penulis merasa perlu menjelaskan istilah-istilah yang dipakai dalam judul agar tidak terjadi kesalah pahaman dan kekeliruan dalam memahami istilah tersebut, yaitu:

⁴ *ibid*, hlm. 202-203.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Metode Pembelajaran Simulasi

Simulasi berasal dari *kata simulate* yang artinya berpura-pura. Metode Pembelajaran yang dimaksudkan yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran simulasi adalah suatu metode pembelajaran yang cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami suatu konsep atau ketrampilan tertentu.⁵

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁶ Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal.⁷ Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).⁸ Pada penelitian ini, penulis ingin meneliti hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik, karena metode simulasi lebih cocok untuk menghasilkan suatu ketrampilan atau kemampuan tertentu.

⁵ Wina Sanjaya, *strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Prenada Media Group, Jakarta, 2010, hlm. 159.

⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2003), hlm. 37-38.

⁷ Maisaroh Dan Rostrieningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di Smk Negeri 1 Bogor", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 2, November 2010, 161.

⁸ M. Muhsin, 2015, <http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 30 Januari 2019 pukul 19.00.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permasalahan

1. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini yaitu pada Analisis Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang. Penelitian ini memfokuskan pada analisis metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Pelaksanaan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Memaparkan hasil Analisis Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui manfaat dari Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru mengambil tindakan perbaikan dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya tentang mata pelajaran kewirausahaan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi masukan agar kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang. menjadi lebih baik dengan tidak hanya menekankan pada peran guru, tapi juga pada peran siswa.

d. Bagi penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis khususnya yang berkenaan tentang Metode Pembelajaran Simulasi dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan serta guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A Kerangka Teori

1. Metode Pembelajaran Simulasi

a. Pengertian Metode Pembelajaran Simulasi

Metode pembelajaran simulasi adalah suatu metode pembelajaran yang meminta siapa saja yang terlibat dalam metode tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan.⁹

Metode pembelajaran simulasi adalah metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses. Metode pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan.¹⁰

Metode pembelajaran simulasi sosial adalah suatu bentuk memindahkan situasi nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar

⁹ Riyan Rosal yosma oktapyanto, "penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan ketrampilan sosial sekolah dasar", JPSD Vol. 2 NO. 1, Maret 2016, hlm. 98.

¹⁰ Falakiah, "Implementasi Metode Pembelajaran Simulasi Guna Meningkatkan Pemahaman Materi Pelajaran Ips Kelas III SD Semangat Dalam Tahun Pelajaran 2015/2016", Jurnal Pahlawan Fkip Universitas Achmad Yani, hlm. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena adanya suatu kesulitan untuk melakukan praktik tersebut di dalam situasi nyata atau sesungguhnya.¹¹

Metode pembelajaran simulasi adalah suatu metode pembelajaran yang menitikberatkan *learning by doing*, maksudnya didalam simulasi siswa memainkan peran-peran dalam situasi yang berkaitan dengan dunia nyata atau sebenarnya.¹²

Jadi, metode pembelajaran simulasi adalah suatu bentuk metode pembelajaran yang menggambarkan suatu teori ke dalam bentuk gambaran dunia nyata atau bentuk fakta yang terjadi di lapangan.

b. Tujuan Model Pembelajaran Simulasi Sosial

Tujuan metode pembelajaran simulasi yaitu:

- 1) Untuk melatih ketrampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- 2) Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- 3) Untuk latihan memecahkan masalah.¹³

Metode pembelajaran simulasi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sebagai berikut:

- 1) Melatih kerjasama siswa dalam bergiliran/berbagi baik dalam kelompok maupun diluar kelompok.

¹¹ Shanti Nugroho Sulistyowati dan Cahyo Triatmojo, "Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Kesekretarisan", 2015, hlm. 2.

¹² Abdul Hadis, "Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial bagi siswa sekolah dasar biasa", jurnal ilmu pendidikan, November 2000, jilid 7, nomor 4., hlm 2.

¹³ Sakilah, Op.Cit., hlm. 202.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Melatih kemampuan siswa dalam menghargai/menghormati sesama teman.
- 3) Melatih ketrampilan siswa dalam membantu/menolong memecahkan masalah.
- 4) Melatih kemampuan siswa mengikuti petunjuk yang diarahkan.
- 5) Melatih siswa mengontrol emosi.
- 6) Melatih siswa untuk menyampaikan pendapat sendiri.
- 7) Melatih siswa menerima pendapat dari orang lain.¹⁴

Metode pembelajaran simulasi bertujuan untuk agar siswa dapat mengembangkan konsep-konsep dan keterampilan yang diperlukan pada suatu penampilan pada bidang-bidang tertentu. Selain itu dengan simulasi, siswa akan mengetahui akibat yang akan menimpa dirinya bila ia memberikan reaksi terhadap respon yang diberikan oleh simulasi tadi, dan mencoba memperbaiki tindakannya. Metode simulasi ini berorientasi pada tujuan.¹⁵

Menurut abimanyu dan purwanto, tujuan metode pembelajaran simulasi ada 2 macam yaitu:

- 1) Tujuan langsung

Tujuan langsung yaitu untuk melatih ketrampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun kehidupan sehari-hari,

¹⁴ Alwansyah, Edy Purnomo, Pargito., "Meningkatkan ketrampilan sosial siswa dengan menggunakan model simulasi", di akses dari <https://media.neliti.com/media/publications/41024-10-meningkatkan-keterampilan-sosial-siswa-dengan-menggunakan-model-simulasi.pdf>.

¹⁵ Apeles Lexi Lonto, "Pembelajaran PPKN Melalui Model Simulasi Sosial Di SMA Negeri 1 Tondano", *Jurnal Civic Education*, Vol. 1 No. 1 Juni 2017, hlm. 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperoleh suatu pemahaman atau konsep, dan latihan pemecahan masalah.

2) Tujuan tidak langsung

Tujuan tidak langsung yaitu meningkatkan aktivitas sosial, memberikan motivasi sosial, melatih siswa untuk menjalin kerjasama dalam kelompok, memupuk daya kreatif, dan melatih siswa untuk menghargai pendapat dan peranan orang lain.¹⁶

Jadi, tujuan pembelajaran simulasi adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap masalah yang dihadapi bersama dan untuk mendorong semangat mereka untuk memecahkan masalah tersebut.

c. Manfaat Metode Pembelajaran Simulasi

Manfaat simulasi yaitu:

- 1) Belajar tentang persaingan
- 2) Belajar kerjasama
- 3) Belajar *emphaty*
- 4) Belajar tentang *system sosial*
- 5) Belajar konsep
- 6) Belajar menerima hukuman
- 7) Belajar berpikir kritis.¹⁷

Kegunaan simulasi antara lain: akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*). Siswa tertarik dan senang

¹⁶ Abdul Hadis, Op. Cit, hlm. 2-3.

¹⁷ Alwansyah, Edy Purnomo, Pargito., Op.Cit, hlm. 202.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar, siswa sungguh menghayati peran yang dilakukan dan pengetahuan mereka menjadi lebih realistik, lebih menunjukkan pembelajaran konstruktivisme, siswa sungguh aktif berfikir, kreatif, dan berpartisipasi dalam belajar.¹⁸

Jadi, manfaat metode simulasi adalah untuk menciptakan suasana belajar siswa yang menyenangkan siswa, supaya siswa senang dan mudah menjalani semua bentuk kegiatan pada saat pelaksanaan proses pembelajara sehingga meberikan respon positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

d. Kelebihan dan kelemahan Metode Pembelajaran Simulasi

Menurut Mulyono, ada beberapa kelebihan dan kelemahan simulasi. Berikut dibawah ini kelbihan dan kelemahan dari simulasi:

1) Kelebihan simulasi:

- a) Aktivitas simulasi menyenangkan siswa sehingga siswa terdorong untuk ikut berpartisipasi.
- b) Memungkinkan aksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- c) Mengurangi hal-hal yang terlalu abstrak, sebab walaupun mengenai abstraksi tetapi dikerjakan dalam bentuk aktivitas.
- d) Strategi ini menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban kurang cakap dan kurang motivasinya.

¹⁸Yety Pumawirawanti, Sarwanto, dan Sugiyarto."Pendekatan Kontekstual Melalui Metode Demonstrasi dan Simulasi dalam pembelajaran IPA ditinjau dari kecerdasan spasial dan interaksi sosial siswa". Jurnal Inkuiri, Vol. 2, No. 1 2013, hlm. 79.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e) Simulasi menimbulkan berfikir kritis siswa, sebab mereka terlihat dalam analisis atau proses kemajuan simulasi.¹⁹

2) Kelemahan simulasi:

- a) Simulasi menghendaki banyak imajinasi dari guru dan siswa.
- b) Menghendaki pengelompokkan siswa yang fleksibel begitu juga ruang kelas atau gedung yang memadai.
- c) Sering mendapatkan kritikan dari orang tua siswa karena aktivitasnya melibatkan permainan.²⁰

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa kelebihan dan kelemahan simulasi:

1) Kelebihan Simulasi

- a) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- b) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- c) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- d) Memperkaya pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

¹⁹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, UIN MALIKI PRESS:Malang, 2012), hal. 99.

²⁰ *Ibid.*, hal. 100.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.²¹

2) Kelemahan simulasi

a) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.

b) Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.

c) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.²²

Jadi, kelebihan metode simulasi ini adalah simulasi dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif melalui pengalaman langsung yang didapatnya ppada saat kegiatan simulasi, simulasi juga dapat membuat hasil belajar dan kemampuan siswa lebih meningkat karena penyajian materi yang sederhana melalui penggambaran kedalam dunia nyata atau keadaan sebenarnya. Sedangkan simulasi ini juga memiliki kelemahan yaitu metode ini menuntut imajinasi yang banyak oleh siswa dan guru, terutama siswanya sangat dituntut aktif dalam berperan, tapi terkadang banyak siswa yang malu atau takut dalam bertindak, serta apabila pngelolaan dalam simulasi kurang baik akan mengakibatkan tujuan dari metode ini tidak tercapai dengan maksimal.

²¹ Wina Sanjaya, Op.Cit., hlm. 160.

²² *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Langkah-Langkah penerapan metode pembelajaran simulasi

Menurut Mulyono dalam bukunya yang berjudul strategi pembelajaran, langkah-langkah simulasi terdiri dari 3 tahap:

1) Persiapan Simulasi

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeran simulasi.²³

2) Pelaksanaan simulasi

- a) Simulasi mulai dimainkan kelompok pemeran.
- b) Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.²⁴
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

²³ Mulyono, Op.Cit., 102.

²⁴ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Penutup simulasi

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

b) Merumuskan kesimpulan.²⁵

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam menyiapkan simulasi yaitu:

- 1) orientasi, dalam langkah ini guru menjelaskan kepada siswa arti simulasi yang akan dilakukan, dengan demikian, siswa akan terarah dalam melaksanakan simulasi.
- 2) persiapan peserta, guru perlu mempersiapkan skenario simulasi dan persoalan yang ingin disimulasikan, perlu pengaturan tempat dan suasana serta penunjukkan peran pada tiap-tiap siswa.
- 3) Perjalanan simulasi, langkah berikutnya siswa melakukan simulasi secara aktif, guru memfasilitasi agar simulasi berjalan lancar dan meriah, setelah melakukan simulasi perlu penutupan.
- 4) Diskusi, pada akhir simulasi guru mengajak berdiskusi sebentar tentang simulasi yang baru dilakukan, mengadakan refleksi yang terjadi dalam simulasi.²⁶

²⁵ *Ibid.*

²⁶ Yety Pumawirawanti, Sarwanto, dan Sugiyarto., Loc. Cit, hlm. 79.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Winata Putra, langkah-langkah dalam penerapan metode pembelajaran simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Orientasi
 - a) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegraikan dalam proses simulasi.
 - b) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan.
 - c) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.
- 2) Tahap latihan bagi peserta didik
 - a) Membuat skenario yang berisi aturan peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
 - b) Menugaskan para pemeran dalam simulasi.
 - c) Mencoba secara singkat suatu episode.
- 3) Tahap proses simulasi
 - a) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.
 - b) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performen si pemeran.
 - c) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional.
 - d) Melanjutkan permainan/simulasi.
- 4) Tahap pemantapan
 - a) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.
- c) Menganalisis proses.
- d) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
- e) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
- f) Menilai dan merancang kembali simulasi.²⁷

Metode pembelajaran simulasi mempunyai empat tahapan yaitu:

- 1) Orientasi. Pada langkah pertama ini guru menjelaskan tema yang akan digarap, konsep yang akan ditanamkan dalam simulasi yang aktual, menjelaskan simulasi.
- 2) Partisipasi dalam latihan. Pada langkah ini siswa mulai masuk dalam permainan simulasi, guru menetapkan skenario dan memberikan penjelasan tentang aturan permainan simulasinya. Guru mengorganisir siswa ke dalam berbagai variasi aturan dan mempersingkat pelaksanaan untuk meyakinkan siswa dalam memahami setiap arah dan mempergunakan aturan-aturan yang ada.
- 3) Simulasi Sendiri. Di sini permainan dan pengadministrasian simulasi mulai berjalan. Siswa berpartisipasi dalam simulasi dan guru berfungsi sebagai wasit dan pelatih. Permainan simulasi

²⁷ Sugiyarti, "penggunaan metode simulasi melalui gambar peta untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kela VI di sekolah dasar islam (SDI) Al Bayyinah Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan", diakses dari <https://osf.io/preprints/inarxiv/bh42f/>, pp. 12-13.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dihentikan sementara untuk memberikan kemungkinan bagi siswa menerima umpan balik, mengevaluasi penampilan dan ketetapan yang telah dilakukan dan memperjelas beberapa penyimpangan dari konsep yang sebenarnya.

- 4) Tanya jawab. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, guru dapat membantu siswa dalam memusatkan perhatiannya pada kejadian, persepsi, reaksi siswa, menganalisis proses yang telah dilakukan, membandingkan peristiwa dalam simulasi dengan dunia nyata, menghubungkan kegiatan dengan isi pelajaran, dan menilai serta merencanakan kembali simulasi.²⁸

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.²⁹

Hasil belajar (*learning outcomes*) adalah kemampuan yang diperoleh siswa selama melakukan kegiatan belajar. Kemampuan yang diperoleh itu menyangkut pengetahuan, pengertian, dan pekerjaan yang dapat dilakukan oleh siswa. Dalam konteks pendidikan formal pada umumnya dinyatakan bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang

²⁸ Apeles Lexi Lonto, Op.Cit, hal. 5.

²⁹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2013),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendeskripsikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menempuh pelajaran tertentu.³⁰

Hasil belajar adalah perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.³¹

Ada beberapa hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu diantaranya: besarnya usaha, intelegensi siswa dan kesempatan yang diberikan kepada anak, jika ketiga hal tersebut dapat dikombinasikan dengan baik, maka hasil belajar yang dicapai oleh siswa tentu akan sangat memuaskan bagimereka, para guru serta orang tua mereka.³² Jadi, hasil belajar adalah suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Hasil belajar psikomotorik adalah hasil belajar yang terlihat dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Tingkatan keterampilan meliputi:

³⁰ Pudyo Susanto, 2018, *Belajar Tuntas*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara, 2018), hlm 56.

³¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm 46.

³² Syarif Hidayat, *Teori dan Prinsip Pendidikan*, (Tangerang:Pustaka Mandiri, 2013),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. gerakan refleks (keterampilan yang terdapat pada gerakan yang tidak disadari.
- b. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif maupun motoris.
- d. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e. gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang lebih kompleks.
- f. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.³³

3. Materi Ajar

a. Pemasaran Produk

1) Pengertian Pemasaran

Ada beberapa definisi mengenai pemasaran diantaranya adalah:

- a) Philip Kotler (Marketing) pemasaran adalah kegiatan manusia yang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran.
- b) Menurut Philip Kotler dan Amstrong pemasaran adalah sebagai suatu proses sosial dan managerial yang membuat individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan lewat penciptaan dan pertukaran timbal balik produk dan nilai dengan orang lain.

³³ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Menurut W Stanton pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan pembeli maupun pembeli potensial.
- d) Nystrom pemasaran adalah sebagai suatu kegiatan penyaluran barang atau jasa dari tangan produsen ke tangan konsumen.
- e) Philip dan Duncan menjelaskan pemasaran adalah sesuatu yang meliputi semua langkah yang dipakai atau dibutuhkan untuk menempatkan barang yang bersifat tangible ke tangan konsumen.
- f) Menurut Asosiasi Pemasaran Amerika Serikat / American Marketing Association menjelaskan bahwa pemasaran adalah pelaksanaan kegiatan usaha perdagangan yang diarahkan pada aliran barang dan jasa dari produsen ke konsumen.

Jadi menurut peneliti, Pemasaran adalah suatu sistem total dari kegiatan bisnis yang dirancang untuk merencanakan, menentukan harga, promosi dan mendistribusikan barang- barang yang dapat memuaskan keinginan dan mencapai pasar sasaran serta tujuan perusahaan.

b. Konsep Pemasaran

Konsep-konsep inti pemasaran meliputi: kebutuhan, keinginan, permintaan, produksi, utilitas, nilai dan kepuasan; pertukaran, transaksi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan hubungan pasar, pemasaran dan pasar. Kita dapat membedakan antara kebutuhan, keinginan dan permintaan. Kebutuhan adalah suatu keadaan dirasakannya ketiadaan kepuasan dasar tertentu. Keinginan adalah kehendak yang kuat akan pemuas yang spesifik terhadap kebutuhan-kebutuhan yang lebih mendalam. Sedangkan Permintaan adalah keinginan akan produk yang spesifik yang didukung dengan kemampuan dan kesediaan untuk membelinya.

c. Manajemen Pemasaran

Manajemen pemasaran berasal dari dua kata yaitu manajemen dan pemasaran. Menurut Kotler dan Armstrong pemasaran adalah analisis, perencanaan, implementasi, dan pengendalian dari program-program yang dirancang untuk menciptakan, membangun, dan memelihara pertukaran yang menguntungkan dengan pembeli sasaran untuk mencapai tujuan perusahaan. Sedangkan manajemen adalah proses perencanaan (Planning), pengorganisasian (organizing) penggerakan (Actuating) dan pengawasan. Jadi dapat diartikan bahwa Manajemen Pemasaran adalah sebagai analisis, perencanaan, penerapan, dan pengendalian program yang dirancang untuk menciptakan, membangun, dan mempertahankan pertukaran yang menguntungkan dengan pasar sasaran dengan maksud untuk mencapai tujuan – tujuan organisasi.

d. Macam-Macam Konsep Pemasaran

1) Konsep Pemasaran

Konsep pemasaran mengatakan bahwa kunci untuk mencapai tujuan organisasi terdiri dari penentuan kebutuhan dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keinginan pasar sasaran serta memberikan kepuasan yang diharapkan secara lebih efektif dan efisien dibandingkan para pesaing. Konsep pemasaran yang telah diungkapkan dengan berbagai cara:

- a) Temukan keinginan pasar dan penuhilah.
- b) Buatlah apa yang dapat dijual dan jangan berusaha menjual apa yang dapat dibuat.
- c) Cintailah pelanggan, bukan produk anda.
- d) Lakukanlah menurut cara anda (Burger king)
- e) Andalah yang menentukan (United Airlines)
- f) Melakukan segalanya dalam batas kemampuan untuk menghargai uang pelanggan yang sarat dengan nilai, mutu dan kepuasan (JC. Penney).

Dalam pemasaran terdapat enam konsep yang merupakan dasar pelaksanaan kegiatan pemasaran suatu organisasi yaitu : konsep produksi, konsep produk, konsep penjualan, konsep pemasaran, konsep pemasaran sosial, dan konsep pemasaran global

- a) Konsep produksi: Konsep produksi berpendapat bahwa konsumen akan menyukai produk yang tersedia dimana-mana dan harganya murah. Konsep ini berorientasi pada produksi dengan mengerahkan segenap upaya untuk mencapai efisiensi produk tinggi dan distribusi yang luas. Disini tugas manajemen adalah memproduksi barang sebanyak mungkin, karena konsumen dianggap akan menerima produk yang tersedia secara luas dengan daya beli mereka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Konsep produk: Konsep produk mengatakan bahwa konsumen akan menyukai produk yang menawarkan mutu, performansi dan ciri-ciri yang terbaik. Tugas manajemen disini adalah membuat produk berkualitas, karena konsumen dianggap menyukai produk berkualitas tinggi dalam penampilan dengan ciri – ciri terbaik
- c) Konsep penjualan: Konsep penjualan berpendapat bahwa konsumen, dengan dibiarkan begitu saja, organisasi harus melaksanakan upaya penjualan dan promosi yang agresif.
- d) Konsep pemasaran: Konsep pemasaran mengatakan bahwa kungsi untuk mencapai tujuan organisasi terdiri dari penentuan kebutuhan dan keinginan pasar sasaran serta memberikan kepuasan yang diharapkan secara lebih efektif dan efisien dibandingkan para pesaing.
- e) Konsep pemasaran sosial: Konsep pemasaran sosial berpendapat bahwa tugas organisasi adalah menentukan kebutuhan, keinginan dan kepentingan pasar sasaran serta memberikan kepuasan yang diharapkan dengan cara yang lebih efektif dan efisien daripada para pesaing dengan tetap melestarikan atau meningkatkan kesejahteraan konsumen dan masyarakat.
- f) Konsep Pemasaran Global: Pada konsep pemasaran global ini, manajer eksekutif berupaya memahami semua faktor- faktor

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lingkungan yang mempengaruhi pemasaran melalui manajemen strategis yang mantap. tujuan akhirnya adalah berupaya untuk memenuhi keinginan semua pihak yang terlibat dalam perusahaan.

e. Sistem Pemasaran

1) Pengertian Sistem Pemasaran

Sistem adalah sekelompok item atau bagian-bagian yang saling berhubungan dan saling berkaitan secara tetap dalam membentuk satu kesatuan terpadu. Jadi dapat diartikan sistem pemasaran adalah kumpulan lembaga-lembaga yang melakukan tugas pemasaran barang, jasa, ide, orang, dan faktor-faktor lingkungan yang saling memberikan pengaruh dan membentuk serta mempengaruhi hubungan perusahaan dengan pasarnya.

Dalam pemasaran kelompok item yang saling berhubungan dan saling berkaitan itu mencakup :

- a) Gabungan organisasi yang melaksanakan kerja pemasaran.
- b) Produk, jasa, gagasan atau manusia yang dipasarkan.
- c) Target pasar.
- d) Perantara (pengecer, grosir, agen transportasi, lembaga keuangan).
- e) Kendala lingkungan (environmental constraints).

Sistem pemasaran yang paling sederhana terdiri dari dua unsur yang saling berkaitan, yaitu organisasi pemasaran dan target

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pasarnya. Unsur-unsur dalam sebuah sistem pemasaran serupa dengan unsur-unsur yang ada pada sistem radio stereo. Bekerja secara terpisah, tetapi pada waktu dipertemukan secara tepat.

Macam – Macam Sistem Pemasaran:

- a) Sistem pemasaran dengan saluran vertikal, Pada sistem ini produsen, grosir, dan pengecer bertindak dalam satu keterpaduan. Tujuannya yaitu Mengendalikan perilaku saluran dan Mencegah perselisihan antara anggota saluran.
- b) Sistem pemasaran dengan saluran horizontal, Pada sistem ini, ada suatu kerjasama antara dua atau lebih perusahaan yang bergabung untuk memanfaatkan peluang pemasaran yang muncul.
- c) Sistem pemasaran dengan saluran ganda, Pada sistem ini beberapa gaya pengeceran dengan pengaturan fungsi distribusi dan manajemen digabungkan, kemudian dari belakang dipimpin secara sentral.

f. Strategi Pemasaran

1) Pengertian Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran adalah pengambilan keputusan-keputusan tentang biaya pemasaran, bauran pemasaran, alokasi pemasaran dalam hubungan dengan keadaan lingkungan yang diharapkan dan kondisi persaingan. Dalam strategi pemasaran, ada tiga faktor utama yang menyebabkan terjadinya perubahan strategi dalam pemasaran yaitu :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Daur hidup produk. Strategi harus disesuaikan dengan tahap-tahap daur hidup, yaitu tahap pengenalan, tahap pertumbuhan, tahap kedewasaan dan tahap kemunduran.
- b) Posisi persaingan perusahaan di pasar. Strategi pemasaran harus disesuaikan dengan posisi perusahaan dalam persaingan, apakah memimpin, menantang, mengikuti atau hanya mengambil sebagian kecil dari pasar.
- c) Situasi ekonomi. Strategi pemasaran harus disesuaikan dengan situasi ekonomi dan pandangan kedepan, apakah ekonomi berada dalam situasi makmur atau inflasi tinggi.

g. Unsur-Unsur Pemasaran

1) Produk (*Product*)

Merupakan barang fisik, jasa ataupun kombinasi keduanya, yang ditawarkan kepada pasar sasaran. Produk merupakan elemen marketing mix yang pertama yang perlu kita ketahui, untuk dapat menyusun bauran pemasaran selanjutnya yang sesuai dengan jenis produk tersebut.

2) Harga/tarif (*Price*)

Merupakan sejumlah uang yang harus dikeluarkan pelanggan untuk memperoleh produk hasil perusahaan. Dalam mempertimbangkan harga harus diperhatikan tingkat permintaan produk, perkiraan biaya produksi, harga produk pesaing, situasi dan kondisi persaingan serta pasar sasaran, Groth (Journal of management decision, 1995).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Tempat (*Place*)

Merupakan perencanaan dan pelaksanaan program penyaluran produk melalui lokasi pelayanan yang tepat, sehingga produk berada pada tempat yang tepat, pada waktu yang tepat dengan jumlah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. Untuk produk industri manufaktur place diartikan sebagai saluran distribusi (zero channel, two level channels, dan multilevel channels) sedangkan untuk produk industri jasa place diartikan sebagai tempat pelayanan jasa/Lokasi pelayanan jasa yang digunakan dalam memasok jasa kepada pelanggan yang dituju merupakan keputusan kunci. Keputusan mengenai lokasi pelayanan yang akan digunakan melibatkan pertimbangan bagaimana penyerahan jasa kepada pelanggan dan dimana itu akan berlangsung.

4) Promosi (*Promotion*)

Merupakan kombinasi dari variabel-variabel periklanan, penjualan tatap muka, promosi penjualan, dan publisitas yang dilakukan perusahaan dalam upaya mengkomunikasikan produk kepada para pelanggan (konsumen), sehingga para pelanggan (konsumen) termotivasi/terdorong untuk melakukan pembelian. Orang (People); adalah orang-orang yang terlibat langsung dalam menjalankan segala aktifitas perusahaan, dan merupakan faktor yang memegang peranan penting bagi semua organisasi. Dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perusahaan jasa unsur people ini bukan hanya memainkan peranan penting dalam bidang produksi atau operasional saja, tetapi juga dalam melakukan hubungan kontak langsung dengan konsumen. Perilaku orang-orang yang terlibat langsung ini sangat penting dalam mempengaruhi mutu jasa yang ditawarkan dan image perusahaan jasa yang bersangkutan.

5) Sarana Fisik (*Physical Evidence*)

Merupakan suatu hal yang secara nyata turut mempengaruhi keputusan konsumen, untuk membeli dan menggunakan produk jasa yang ditawarkan. Unsur-unsur yang termasuk di dalam physical evidence antara lain lingkungan fisik, dalam hal ini bangunan fisik, perabot/peralatan, perlengkapan, logo, warna dan barang-barang lainnya yang disatukan dengan service yang diberikan seperti tiket, sampul, label, dan lain sebagainya. Selain itu atmosfir dari perusahaan yang menunjang seperti visual, aroma, suara, tata ruang, dll.

6) Proses (*Process*)

Mempunyai arti suatu upaya perusahaan dalam menjalankan dan melaksanakan aktifitasnya untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumennya. Untuk perusahaan jasa, kerjasama antara marketing dan operasional sangat penting dalam elemen proses ini, terutama dalam melayani segala kebutuhan dan keinginan pelanggan (konsumen) secara cepat dan tepat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Metode simulasi merupakan salah satu dari sekian banyak metode belajar mengajar yang pada masa sekarang merupakan strategi yang banyak dibicarakan dalam berbagai literatur. Strategi ini memungkinkan bagi peningkatan hasil belajar siswa karena sifatnya yang menekankan pada bermain sambil belajar. Penggunaan metode simulasi perlu ditingkatkan karena metode ini dalam pelaksanaannya juga mengkombinasikan antara bermain peran dan pemecahan masalah. Bermain simulasi adalah teknik mengajar di mana siswa mengasumsikan peran khusus sebagai pengambil keputusan, bertindak seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi dan berkompetisi untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan aturan yang berlaku.³⁴

Dalam metode pembelajaran simulasi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa ranah yang diutamakan adalah ranah keterampilan dalam mempraktekan teori yang dipelajari, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan dalam memahami konsep sehingga dalam proses pembelajaran siswa harus dibiasakan untuk menghadapi kondisi yang akan dihadapi di dunia nyata yaitu masyarakat. Metode yang mampu menciptakan kondisi nyata ke dalam kondisi yang bukan sebenarnya adalah metode simulasi. Dengan metode ini siswa diharapkan dapat menghayati nilai-nilai perjuangan

³⁴ Abdul Azis Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*, (Alfabeta:Bandung, 2012), h. 115.

bangsa dan memperoleh ketrampilan tertentu serta pengalaman belajar secara langsung.³⁵

Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Sarah, Tahmid Sabri, Nurhadi yang berjudul “Pengaruh Model Simulasi Sosial Terhadap hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V MIS NU II” pada tahun 2013 yang mana hasil penelitiannya Berdasarkan data hasil belajar siswa baik yang ada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa: (1) Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di V B atau kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional adalah 64,29 dengan skor total 1.800 dan standar deviasi sebesar 14,16. (2) Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di V A atau kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran simulasi sosial adalah 71,94 dengan skor total 2.014,29 dan standar deviasi sebesar 13,18. (3) Dari hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan skor rata-rata post-test siswa sebesar 7,65 berdasarkan hasil pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-test pooled varian diperoleh thitung 2,667 dan ttabel (α)=5% dan dk=54 diperoleh 2,007 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari

³⁵ Lilik Kusniansih, *Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Wunut, Tulung, Klaten*. Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/464/429>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penggunaan model pembelajaran simulasi sosial terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama III Pontianak Barat. (4) Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran simulasi sosial memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama III Pontianak Barat dengan harga effect size sebesar 0,631.³⁶

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang penelitian terdahulu yaitu persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu sama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah metode penelitian yang digunakan yang terdahulu kuantitatif, sedangkan penelitian ini kualitatif.

2. Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu Adria Selvi Nopella, judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Pasar dalam Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Nurul Islam Kampung Baru Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian ini terdiri daridua variabel, yaitu penggunaan metode simulasi(variabel bebas/independen atau variabel X) dan pemahaman siswa (variabel

³⁶ Sarah, Tahmid Sabri, Nurhadi., *Pengaruh Model Simulasi Sosial Terhadap hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V MIS NU II*, 2013, diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/193211-ID-pengaruh-model-simulasi-sosial-terhadap.pdf>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dependent/terikat atau variabel Y). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara signifikan pengaruh penggunaan metode simulasi terhadap pemahaman siswa pada materi pasar dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Nurul Islam Kampung Baru Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang ada di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Nurul Islam Kampung Baru Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi, sedangkan objeknya adalah pengaruh penggunaan metode simulasi terhadap pemahaman siswa pada materi pasar. Populasinya adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 46 siswa, karena jumlah populasi tidak begitu besar maka penulis mengambil semua jumlah populasi untuk dijadikan sampel, maka penelitian ini dinamakan dengan penelitian populasi. Pengumpulan data diambil melalui angket, tes, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik regresi linier sederhana dengan metode kuadrat terkecil dan product moment, dan penulis menggunakan bantuan perangkat komputer melalui program SPSS (Statistical Package For the Social Science) versi 16.0 for windows. Berdasarkan hasil dan analisa data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode simulasi terhadap pemahaman siswa pada materi pasar dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Nurul Islam Kampung Baru Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi, dengan kontribusi penggunaan metode simulasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap pemahaman siswa adalah $0,591 \times 100 = 59,1\%$ dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel.³⁷

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang penelitian terdahulu yaitu persamaaan penelitian terdahulu di atas dengan penelitian ini adalah metode simulasi ini sama-sama memberikan pengaruh terhadap variabel x, sedangkan perbedaannya yaitu pada hasil belajarnya, penelitian terdahulu lebih meneliti pada ranah afektif dan kognitif, sedangkan penelitian ini lebih meneliti hasil belajar pada ranah psikomotorik. Perbedaan selanjutnya adalah penelitian terdahulu berpengaruh terhadap pemahaman siswa, sedangkan penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah penjabaran dalam bentuk konkret bagi konsep teoritis agar mudah dipahami dan sebagai acuan di lapangan. Penulis menggunakan teori Mulyono pada halaman 17-18. Berdasarkan kajian tersebut, penulis memfokuskan pada:

1. Persiapan Simulasi

- a. Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi. Topik atau masalah yang akan disimulasikan yaitu pemasaran produk.

³⁷ Adria Selvi Nopella, *Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Pasar dalam Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Nurul Islam Kampung Baru Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi*, akses dari <http://repository.uin-suska.ac.id/4669/1/FM.pdf>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Guru memberikan gambaran pemasaran produk dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi pemasaran produk.
- d. Guru menetapkan peranan yang harus dimainkan dalam simulasi pemasaran produk oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi pemasaran produk.

2. Pelaksanaan Simulasi

- a. Guru memulai simulasi pemasaran produk yang dimainkan kelompok pemeran.
- b. Guru menyuruh siswa lainnya mengikuti kegiatan simulasi materi pemasaran produk dengan penuh perhatian.
- c. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan pada saat melakukan simulasi pemasaran produk.
- d. Guru hendaknya menghentikan simulasi pemasaran produk pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah pemasaran produk yang sedang disimulasikan.

3. Penutup Simulasi

- a. Guru dan siswa melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi pemasaran produk yang disimulasikan.
- b. Guru harus mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi pemasaran produk.
- c. Guru merumuskan kesimpulan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Bog dan Taylor dalam Moleong mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.³⁸ Berdasarkan pengertian tersebut maka dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk menjelaskan dan menggambarkan penerapan metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan setelah seminar proposal. Penelitian ini berlokasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang yang beralamat di Jalan Pekanbaru-Bangkinang Km.24, Rimba Panjang, Kec. Tambang, Kab. Kampar, Provinsi Riau. Pemilihan lokasi ini atas alasan bahwa persoalan-persoalan yang dikaji oleh penulis di lokasi ini bisa dijangkau oleh peneliti sehingga penelitian ini mudah dilakukan.

³⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017, hal. 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subyek dan Objek Penelitian

Subyek Penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas XII yang berjumlah 24 orang di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang dan objek dari penelitian ini adalah metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

Informan Penelitian

Informan merupakan seseorang yang memberikan data penting yang diperlukan oleh peneliti. Informan pada penelitian deskriptif kualitatif ada dua:

1. Informan Kunci

Informan kunci adalah orang yang mengetahui dan memiliki informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian. Informan kunci pada penelitian ini adalah 3 orang guru kewirausahaan kelas XII di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

2. Informan Tambahan

Informan tambahan adalah orang yang dapat memberikan informasi walaupun tidak terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diteliti. Informan tambahan pada penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berjumlah 24 orang di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

Instrumen Penelitian

Sebuah penelitian dibutuhkan instrumen untuk mendapatkan data yang valid.³⁹ Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen penelitian atau

³⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017, hal. 168

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Sehingga peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrumen aktif dalam upaya mengumpulkan data di lapangan dengan menggunakan pedoman wawancara. Oleh karena itu peneliti harus bersikap *responsif* terhadap subjek dan objek penelitian, sehingga data penelitian yang diperoleh dapat fokus dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Selain peneliti sebagai instrumen utama juga menggunakan instrumen pendukung untuk mempermudah pengumpulan data seperti menggunakan alat bantu berupa pedoman wawancara, catatan lapangan, serta *voice recorder*.

F. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber data secara langsung oleh peneliti melalui wawancara dan observasi terhadap informan penelitian. Data diambil dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi kepada narasumber yang menguasai permasalahan dalam penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya seperti lewat dokumen, surat kabar, buletin, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan sebagainya. Peneliti menggunakan data sekunder untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah didapat melalui wawancara dan observasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data dengan teknik observasi yaitu peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Peneliti datang ke sekolah melakukan melakukan pengamatan terhadap subyek dan obyek penelitian.

Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.⁴⁰

2. Wawancara

Menurut Moleong wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁴¹ Peneliti dalam hal ini akan melakukan tanya jawab dengan subyek penelitian untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu berupa catatan tertulis, berkas-berkas yang berkaitan dengan penelitian, gambar dan rekaman serta data-data sekolah yang diperlukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

⁴⁰ Mahmud, *metode penelitian pendidikan*, (CV Pustaka Setia:Bandung, 2011), hal. 168.

⁴¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017), hal. 186.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum catatan-catatan lapangan dengan memilah hal-hal yang pokok yang berhubungan dengan permasalahan penelitian, rangkuman catatan-catatan lapangan itu kemudian disusun secara sistematis agar memberikan gambaran yang lebih tajam serta mempermudah pelacakan kembali apabila sewaktu waktu data diperlukan kembali. Peneliti menggunakan reduksi data dengan tujuan memudahkan dalam pengumpulan data di lapangan.

2. Display Data

Display data berguna untuk melihat gambaran keseluruhan hasil penelitian, baik yang berbentuk matrik atau pengkodean, dari hasil reduksi data dan display data itulah selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan data memverifikasikan sehingga menjadi kebermanaknaan data. Peneliti menggunakan display data ini untuk melihat gambaran penelitian.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Untuk menetapkan kesimpulan yang lebih beralasan dan tidak lagi berbentuk kesimpulan yang coba-coba, maka verifikasi dilakukan sepanjang penelitian berlangsung sejalan dengan *member chek*, triangulasi dan *audit trail*, sehingga menjamin signifikansi atau kebermanaknaan hasil penelitian. Peneliti menggunakan metode ini untuk memverifikasi kesimpulan yang jelas dan pasti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Triangulasi. Menurut Lexy J. Moleong “triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”.⁴² Ada 4 empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.⁴³

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data triangulasi dengan sumber dan triangulasi dengan metode. Menurut Patton triangulasi dengan sumber “berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif”. Sedangkan triangulasi dengan metode menurut Patton terdapat dua strategi, yaitu (1) pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan (2) pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.⁴⁴

Penggunaan teknik triangulasi dengan sumber, peneliti membandingkan hasil wawancara yang diperoleh dari masing-masing sumber atau informan penelitian sebagai pembanding untuk mengecek kebenaran informasi yang didapatkan. Selain itu peneliti juga melakukan pengecekan derajat kepercayaan melalui teknik triangulasi dengan metode, yaitu dengan

⁴² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017, hal. 330

⁴³ *Ibid*, hlm.330

⁴⁴ *Ibid*, hlm.330

melakukan pengecekan hasil penelitian dengan teknik pengumpulan data yang berbeda yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga derajat kepercayaan data dapat valid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang dapat dikatakan cukup berhasil. Pada observasi pertama penerapan metode pembelajaran berada pada cukup baik dan hasil belajar berada pada kategori cukup baik. Pada observasi kedua penerapan metode pembelajaran meningkat berada pada kategori baik dan hasil belajar juga meningkat. Pada observasi ketiga penerapan metode pembelajaran meningkat dari sebelumnya dan hasil belajar juga meningkat dari sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang.

B Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tersebut, penulis menyarankan dan merekomendasikan sebagai berikut.

1. Bagi guru, dapat lebih meningkatkan aktiviitas-aktivitas dalam menerapkan metode pembelajaran simulasi dengan melakukan tiap-tiap aspek yang penulis gunakan sebagai aktivitas pengamatan dalam penelitian karena secara ilmiah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagi siswa, hasil belajar dapat diperoleh dan ditingkatkan jika mampu mendengarkan dan mengekspresikan apa yang diarahkan oleh guru.
3. Bagi kepala sekolah, dukungan dan partisipasi sangat dibutuhkan dalam mengembangkan hasil belajar siswa dalam belajar. Sehingga penulis menyarankan agar kedepannya kepala sekolah dapat memberikan fasilitas berupa alat-alat peraga yang diperlukan.
4. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini cukup menarik untuk dipraktikkan pada tiap-tiap sekolah. Jika ingin meneliti hal yang sama maka penulis sangat merekomendasikan namun dengan subjek dan objek yang berbeda serta dengan aspek-aspek pengamatan yang berbeda pula.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Suprijono. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta. Gramedia Pustaka Jaya.
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta. PT. Asdi Mahasatya.
- Awansyah, Purnomo Edy, Pargito. *Meningkatkan ketrampilan sosial siswa dengan menggunakan model simulasi*, di akses dari <https://media.neliti.com/media/publications/41024-ID-meningkatkan-keterampilan-sosial-siswa-dengan-menggunakan-model-simulasi.pdf>.
- Basan, Rajib. 2016. *meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pai melalui metode simulasi di kelas x sma negeri 2 kendari*, diakses dari <http://digilib.iainkendari.ac.id/562/> pada tanggal 5 Desember 2019
- Falakiah. *Implementasi Metode Pembelajaran Simulasi Guna Meningkatkan Pemahaman Materi Pelajaran Ips Kelas III SD Semangat Dalam Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Pahlawan Fkip Universitas Achmad Yani.
- Hadis, Abdul. 2000. *Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan sosial bagi siswa sekolah luar biasa*. jurnal ilmu pendidikan.
- Hidayat, Syarif. 2013. *teori dan prinsip pendidikan*. Tangerang. Pustaka Mandiri.
- J. Moleong, Lexy. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Lexi Lonto, Apeles. 2017. *Pembelajaran PPKN Melalui Model Simulasi Sosial Di SMA Negeri 1 Tondano*. Jurnal Civic Education. Vol. 1 No. 1.
- Mahmud. 2011. *metode penelitian pendidikan*. Bandung. CV. Pustaka Setia.
- Maisaroh Dan Rostrieningsih, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di Smk Negeri 1 Bogor”, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 2, November 2010, 161.
- Muhsin, M. 2015. Diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 30 Januari 2020 pukul 19.00.
- Mulyono. 2012. *Strategi pembelajaran menuju efektivitas pembelajaran di abad global*. Malang. UIN MALIKI PRESS.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nugroho Sulistyowati, Shanti dan Triatmojo, Cahyo. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Kesekretarisan*.

Purwanto. 2009. *evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Rosal yosma oktapyanto, Riyan. 2016. *penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan ketrampilan sosial sekolah dasar*. JPSD Vol. 2 NO. 1.

Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. Rajawali Pers.

Rusman. 2013. *Belajar dan pembelajaran berbasis computer*. Bandung. Alfabeta.

Sakilah. 2015. *pembelajaran ilmu pengetahuan social*. Pekanbaru. Kresi Edukasi.

Sanjaya, Wina. 2010. *strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta. Prenada Media Group.

Sarah., Sabri, Tahmid,. Nurhadi,. 2013. *Pengaruh Model Simulasi Sosial Terhadap hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V MIS NU II*. diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/193211-ID-pengaruh-model-simulasi-sosial-terhadap.pdf>.

Selvi Nopella, Adria. *Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Pasar dalam Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Nurul Islam Kampung Baru Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi*. diakses dari <http://repository.uin-suska.ac.id/4669/1/FM.pdf>.

Stegiyarti. *penggunaan metode simulasi melalui gambar peta untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kela VI di sekolah dasar islam (SDI) Al Bayyinah Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan*. diakses dari <https://osf.io/preprints/inarxiv/bh42f/>.

Suprijono, Agus. 2016. *model-model pembelajaran emansipatoris*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Susanto, Pudyo. 2018. *Belajar Tuntas*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Tempat

: SMK Negeri 1 Tambang

Mata Pelajaran

: Kewirausahaan

Kelas / Semester

: XII / Dua

Materi Pokok

: Pemasaran

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), tanggung jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI 4: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Komputer dan Jaringan Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu materi.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar

- Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
- Menentukan media promosi.
- Menyeleksi strategi pemasaran.
- Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
- Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar
- Melakukan pemasaran

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Memahami dan mendeskripsikan suatu paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa.
- Memahami dan menggunakan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif untuk melakukan promosi.
- Memahami dan menjelaskan jenis dan fungsi dari media promosi
- Memahami dan menggunakan media-media promosi secara efektif
- Memahami dan mendeskripsikan strategi pemasaran produk barang/jasa
- Memahami dan menjelaskan strategi pemasaran produk barang/jasa

D. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat memahami dan mendeskripsikan suatu paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa.
- Peserta didik dapat memahami dan menggunakan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif untuk melakukan promosi
- Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan jenis dan fungsi dari media promosi.
- Peserta didik dapat memahami dan menggunakan media-media promosi secara efektif.
- Peserta didik dapat memahami dan mendeskripsikan strategi pemasaran produk barang/jasa
- Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan strategi pemasaran produk barang/jasa

E. Karakter peserta didik yang diharapkan:

Disiplin, kerja keras, kreatif, dan tanggung jawab

F. Materi Pembelajaran

Kegiatan pemasaran produk barang/jasa

1. Menurut Marinus Angipora, label merupakan suatu bagian dari sebuah produk yang membawa informasi verbal tentang produk atau penjualnya. Jadi, berdasarkan pengertian tersebut label merupakan suatu yang sangat penting bagi produk makanan karena dengan label tersebut konsumen dapat mengenal dan mengingat produk tersebut, hal ini disebabkan produk telah memiliki identitas yang berisi informasi tentang produk tersebut.
2. Promosi penjualan (*sales promotion*) adalah bentuk persuasi secara langsung melalui penggunaan berbagai insentif yang dapat diatur untuk

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu materi.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- merangsang pembelian produk dengan segera dan/atau meningkatkan jumlah barang yang dibeli pelanggan.
3. Manfaat dari kegiatan pengiklanan, yaitu:
 - a. Iklan memperluas alternatif bagi konsumen.
 - b. Iklan membantu produsen menimbulkan kepercayaan bagi konsumen.
 - c. Iklan membuat orang mengenal, mengingat, dan percaya terhadap produk/jasa.
4. Pemasaran adalah proses sosial dan manajerial di mana individu dan kelompok mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, menawarkan, dan menukarkan produk yang bernilai satu sama lain.
5. Strategi pemasaran adalah logika pemasaran yang digunakan oleh perusahaan dengan harapan agar unit bisnis dapat mencapai tujuan perusahaan.
6. Adapun yang termasuk dalam 4P bauran pemasaran/*marketing mix*, yaitu:
 - a. *Product* (produk barang atau jasa).
 - b. *Price* (harga).
 - c. *Place* (tempat).
 - d. *Promotion* (promosi).
7. Konsep *e-marketing* pada dasarnya sama dengan marketing biasa, yakni bagaimana agar produk dapat terjual. Di dalamnya terdapat segala unsur yang memengaruhi penjualan suatu produk dan bagaimana agar penjualan berlangsung efektif dan efisien.
8. Marketing online menurut Amstrong dan Kottler *e-marketing* adalah sisi pemasaran dari *e-commerce*, yang merupakan kerja dari perusahaan untuk mengomunikasikan sesuatu, mempromosikan, dan menjual barang dan jasa melalui internet.
9. Komponen-komponen yang terdapat dalam marketing online, antara lain:
 - a. *Content marketing*.
 - b. *Search engine marketing*.
 - c. *Email marketing*.
 - d. *Online public relations*.
 - e. *Online advertising*.
 - f. Website.
 - g. *Coverision*.
10. *Online marketing* dapat dilakukan di berbagai media seperti blog, *banner* (spanduk) yang biasa timbul saat kita membuka blog, *social networking* (media sosial seperti FB, Instagram, Twitter, dan lain sebagainya), forum (forum diskusi seperti kaskus), email, dan pemasaran.

G. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan: Saintifik
2. Model : Simulasi
3. Metode : Ceramah, tiruan, diskusi, dan kelompok

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (30 Menit)

1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar
2. Guru memberi motivasi dengan membimbing peserta didik memahami pemasaran suatu produk barang/jasa

3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh peserta didik yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari
 4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai pemasaran suatu produk barang/jasa
 5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 6. Guru membimbing peserta didik melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran
 7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan peserta didik
- Kegiatan Inti (2.820 Menit)**
1. Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
 2. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 3. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi pemasaran barang/jasa.
 4. Guru menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi pemasaran barang / jasa.
 6. Guru memulai simulasi yang dimainkan kelompok pemeran.
 7. Guru menyuruh siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 8. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 9. Guru hendaknya menghentikan simulasi pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- Penutup (30 Menit)**
1. Guru dan siswa melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan.
 2. Guru harus mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 3. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong peserta didik untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan
 4. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan.
 5. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi atau soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran.
 6. Guru dapat meminta peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip atau teori yang telah dipelajari dari buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya.
 7. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran Remedial, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu materi.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik
8. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

Sumber Belajar

1. Sumber belajar : - Buku paket
- Buku lain yang relevan
- Buku Kewirausahaan XII

Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran : Penilaian Sikap dan Penilaian Hasil

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pekanbaru, 18 Februari 2020
Guru Mata Pelajaran

Aslim, S.Pd
NIP. 197009302007011004

Desi Irawati, S.Pd
NIP.



Lampiran 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

sekolah

Mata Pelajaran

Kelas / Semester

: SMK Negeri 1 Tambang

: Kewirausahaan

: XII / Dua

Kompetensi Inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), tanggung jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
 - Sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2) dibentuk melalui pembelajaran tidak langsung, antara lain melalui pembelajaran kompetensi pengetahuan (KD pada KI 3) dan kompetensi keterampilan (KD pada KI 4) serta pembiasaan dan keteladanan
 - Penilaian sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2) dilakukan, antara lain melalui observasi, penilaian diri, penilaian antarteman, dan/atau jurnal (catatan pendidik)
3. Menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Komputer dan Jaringan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, dan sebagainya.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.



Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
3.10 Meng analisis perencanaan produksi massal	- Perencanaan produksi massal	Mengamati - Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan produksi massal produk kreatif bidang komputer dan jaringan	- Memahami dan menganalisis perencanaan produksi massal - Memahami dan menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal - Memahami dan menerapkan proses produksi massal - Memahami dan	Sikap - Observasi Pengetahuan - Penugasan (Tugas Terstruktur/ Tugas Mandiri/ Tes Tertulis) Keterampilan - Portofolio - Proyek	72 x 45'	- Buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan XII - Buku paket - Buku referensi lain	- Kreatif - Kerja keras - Mandiri - Rasa ingin tahu
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi		Menanya - Menanya tentang produksi massal					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, dan penyusunan buku.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
<p>3.12 Menerapkan proses produksi massal</p> <p>3.10 Membuat perencanaan produksi massal</p> <p>4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan pro-</p>		<p>produk kreatif bidang komputer dan jaringan</p> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi tentang produksi massal produk kreatif bidang komputer dan jaringan <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis produksi massal produk kreatif bidang komputer dan jaringan 	<p>membuat perencanaan produksi massal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami dan membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal - Memahami dan melakukan produksi massal 				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, dan pengumpulan bahan pustaka.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
1.12 Melaksanakan produksi massal							
		Mengomunikasikan - Menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan bahan yang diperlukan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.</p> <p>2. Dilarang mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan data yang sah.</p> <p>3. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.</p>	ipta milik UIN Suska Riau	<p>tegi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang di-pelajari mengenai produksi massal produk kreatif bidang komputer dan jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan tanggapan hasil presentasi - Membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
3.13 Menerapkan metode perakitan produk barang/jasa	- Perakitan, pengujian, dan evaluasi produk	Mengamati - Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan metode perakitan produk Menanya - Menanya tentang metode perakitan produk Mengumpulkan Informasi - Menggali informasi tentang metode perakitan produk Menalar/Mengasosiasi - Menganalisis permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan metode perakitan produk	- Memahami dan menerapkan metode perakitan produk barang/jasa - Memahami dan menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa - Memahami dan mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan - Memahami dan melakukan perakitan produk barang/jasa - Memahami dan melakukan pengujian produk barang/jasa	Sikap - Observasi Pengetahuan - Penugasan (Tugas Terstruktur/ Tugas Mandiri/Tes Tertulis) Keterampilan - Portofolio - Proyek	72 x 45'	- Buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan XII - Buku paket - Buku referensi lain	- Disiplin - Kerja keras - Kreatif - Tanggung jawab
4.13 Melakukan perakitan produk dengan rancangan		Mengomunikasikan - Menyajikan	- Memahami dan melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk/standar operasional				

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
3.16 Mema hami paparan des- kriptif, naratif, argumen- atif, atau persua- si tentang produk/j asa	- Kegiatan pe- masaran pro-duk barang/jas a	Mengamati - Mencermati perma-salahan sehari-hari yang berkaitan de-ngan pemasaran suatu produk barang/ jasa Menanya - Menanya tentang pe- masaran suatu produk barang/jasa Mengumpulkan Informasi - Menggali informasi tentang pemasaran suatu produk barang/ jasa	- Memahami dan mendeskripsikan suatu paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/ jasa - Memahami dan menggunakan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif untuk melakukan promosi - Memahami dan menjelaskan je- nis dan fungsi dari media	Sikap - Observasi Pengetahuan - Penugasan (Tugas Terstruktur/ Tugas Mandiri/Tes Tertulis) Keterampilan - Portofolio - Proyek	64 x 45'	- Buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan XII - Buku paket - Buku refe-rensi lain	- Disiplin - Kerja ke-ras - Kreatif - Tanggung jawab
3.17 Mene ntukan media promosi							
3.18 Meny eleksi strategi							

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan data yang sah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
<p>4.16 Memahami dan menganalisis permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan pemasaran suatu produk barang/jasa</p> <p>4.17 Membuat media promosi berdasarkan</p>		<p>Menalar/Menganalisis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan pemasaran suatu produk barang/jasa <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, 	<p>promosi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami dan menggunakan media-media promosi secara efektif - Memahami dan mendeskripsikan strategi pemasaran produk barang/jasa - Memahami dan menjelaskan strategi pemasaran produk barang/jasa 				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan data yang sah.
3. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
<p>1.18 Melakukan pemasaran segmentasi pasar</p>		<p>atau strategi atau konsep baru yang ditemukan ber-dasarkan apa yang dipelajari mengenai pemasaran suatu pro-duk barang/jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan tanggapan hasil presentasi - Membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan bahan pustaka.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
3.19 3.20 4.19 4.20	- Perkembangan usaha dan laporan keuangan	Mengamati - Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkembangan usaha dan laporan keuangan Menanya - Menanya tentang perkembangan usaha dan laporan keuangan Mengumpulkan Informasi - Menggali informasi tentang perkembangan	- Memahami dan menilai perkembangan usaha - Memahami dan menentukan standar laporan keuangan - Memahami dan membuat bagan perkembangan usaha - Memahami dan membuat laporan keuangan	Sikap - Observasi Pengetahuan - Penugasan (Tugas Terstruktur/ Tugas Mandiri/ Tes Tertulis) Keterampilan - Portofolio - Proyek	64 x 45'	- Buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan XII - Buku paket - Buku referensi lain	- Disiplin - Kerja keras - Kreatif - Rasa ingin tahu

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau perbaikan terjemahan, atau untuk keperluan hukum yang sah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
ipta milik UIN Suska Riau		<p>usaha dan laporan keuangan</p> <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <p>- Menganalisis sehari-hari yang berkaitan dengan perkembangan usaha dan laporan keuangan</p>					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, dan pengumpulan bahan yang diperlukan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
		Mengomunikasi kan - Menyajikan secara tertulis atau lisan ha-sil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau ma-teri yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari mengenai per-kembangan usaha dan laporan keuangan					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan bahan pustaka.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
		<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan tanggapan hasil presentasi - Membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 					

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Aslim, S.Pd
NIP. 197009302007011004

Pekanbaru, 18 Februari 2020
Guru Mata Pelajaran

Desi Irawati, S.Pd
NIP.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan data yang sejenis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
3. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

ipta milik UIN Suska Riau

State Islamic

Lampiran 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

PEDOMAN WAWANCARA

Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang

1. Apakah guru menetapkan topik dan tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi?
2. Apakah guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan?
3. Apakah guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi?
4. Apakah guru menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan?
5. Apakah guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi?
6. Apakah guru memulai simulasi yang dimainkan kelompok pemeran?
7. Apakah guru menyuruh siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian?
8. Apakah guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan?
9. Apakah guru menghentikan simulasi pada saat puncak agar siswa dapat berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan?
10. Apakah guru melakukan diskusi bersama siswa baik tentang jalannya simulasi maupun materi yang disimulasikan?
11. Apakah guru mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi?
12. Apakah guru merumuskan kesimpulan?

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu materi.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4

Lembar Observasi Guru

Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang

Nama Guru :
 Hari/Tanggal :
 Mata Pelajaran :
 Observasi Pertemuan Ke :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Persiapan Simulasi		
	a. Guru menetapkan topik dan tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi.		
	b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.		
	c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi.		
	d. Guru menetapkan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.		
	e. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi.		
2	Pelaksanaan Simulasi		
	a. Guru memulai simulasi yang dimainkan kelompok pemeran.		
	b. Guru menyuruh siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.		
	c. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.		
	d. Guru hendaknya menghentikan simulasi pada saat puncak agar siswa dapat berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.		
3	Penutup Simulasi		
	a. Guru melakukan diskusi bersama siswa baik tentang jalannya simulasi maupun materi yang disimulasikan.		
	b. Guru harus mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.		
	c. Guru merumuskan kesimpulan.		

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu materi.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5

Lembar Observasi siswa

Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang

Hari/Tanggal :
Mata Pelajaran :
Observasi Pertemuan Ke :

No	Pernyataan	Alternative Pilihan				Skor
		SS	SB	SK	T A	
	Persiapan Simulasi					
	a. Siswa melaksanakan simulasi sesuai topik dan tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi.					
	b. Siswa mendapatkan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.					
	c. Siswa menjadi pemain yang akan terlibat dalam simulasi.					
	d. Siswa melakukan peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.					
	e. Siswa memberikan pertanyaan khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi.					
	Pelaksanaan Simulasi					
	a. Siswa melaksanakan simulasi yang dimainkan kelompok pemeran.					
	b. siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.					
	c. siswa mendapatkan bantuan ketika mengalami kesulitan, khususnya kepada pemeran yang mendapat kesulitan.					
	d. Siswa berhenti melaksanakan kegiatan simulasi pada saat puncak.					
	Penutup Simulasi					
	a. Siswa melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

	materi yang disimulasikan.					
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	b. Siswa terdorong untuk memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.					
	c. Siswa memberikan kesimpulan.					
Jumlah						

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

II.4/PP.00.9/11414/2019

Pekanbaru, 29 Juli 2019

Izin Melakukan PraRiset

Kepala Sekolah
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TAMBANG

Tempat

Bismillah 'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : DELFI GUSNIA DELZA
NIM : 11516202260
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2019
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Inginkan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd
NIP. 19660410 199303 1 005

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 TAMBANG

Alamat : Jl. Pekanbaru -Bangkinang KM. 23 Desa Rimbo Panjang Kode Pos 2846

Email : smkn1tambang@yahoo.com



Keahlian : 1. Teknik Kendaraan Ringan 2. Teknik Pemesinan 3. Administrasi Perkantoran

: 424/SMKN 1 TBG/2019/081

Tambang, 31 Juli 2019

: -

: Izin Pelaksanaan Pra Riset

Yth,

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd

Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Berdasarkan surat No. Un.04/F.II.4/PP.00.9/11414//2019 Tentang izin melakukan Pra

Kami dari pihak SMKN 1 Tambang menerima saudara/i dibawah :

: DELFI GUSNIA DELZA

: 11516202260

Semester/Tahun

: VIII (Delapan)/2019

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Fakultas

: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Untuk melakukan Pra Riset di SMKN 1 Tambang, demikian surat balasan ini kami sampaikan atas kerjasaman dan partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Kepala Sekolah,

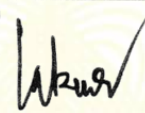


ASLIM, S.Pd

NIP. 19700930 200701 1 004

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KEGIATAN BIMBINGAN
PROPOSAL MAHASISWA**

yang dibimbing : proposal
Seminar usul Penelitian :
Penulisan Laporan Penelitian :
Pembimbing : M. IQBAL LUBIS, M.Si.Ak
Nomor Induk Pegawai (NIP) :
Mahasiswa : DELFI GUSNIVA DELZA
Induk Mahasiswa : 11516202260
Judul : BIMBINGAN PROPOSAL

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
16 Juli 2019	1. KO Hasil Belajar 2. Populasi dan sampel harus jelas, Teknik pengambilan sampel 3. Rumus r.		
25 Juli 2019	1. Indikator hasil belajar diambil dari mana? jelaskan! kkm nya berapa 2. Jenis penelitian dan teknik pengumpulan datanya		
30 Juli 2019	Acc Proposal		

Pekanbaru, 30 Juli 2019
Pembimbing,





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**LAMPIRAN BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL**

Mahasiswa

Penelitian

Delfi Gloria D
11516202260
Selasa, 13 Agustus 2019
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI
SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMKN 1 TAMBANG

URAIAN PERBAIKAN

1. Eksperimen pada model pembelajaran yang sudah diterapkan guru
2. grenteory masih kurang
3. sobyek tidak tepat

Pekanbaru, 13 Agustus 2019
Penguji 1

Dr. Hj. Aljiah, M. Ag

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim




Harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki mahasiswa yang dibimbing

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mata
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

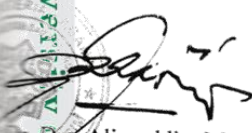
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 211129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**


Mahasiswa : DELFI GUSNIA DELZA
Induk Mahasiswa : 11516202260
Tanggal Ujian : SELASA, 13 Agustus 2019
Judul Proposal : ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
SIMULASI SOSIAL PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN NEGERI 1 TAMBANG
Catatan : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang
Dalam Ujian proposal

NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
		PENGUJI I	PENGUJI II
Dr. Hj. Nurasmawati, M.Pd	PENGUJI I		
Dr. Hj. Alfiah, M.Ag	PENGUJI II		

Mengetahui
Dekan
Wakil Dekan I


Dr. Alimuddin, M.Ag
196609241995031002

Pekanbaru, 13 Agm 2019
Peserta Ujian Proposal


Delfi Gusnia Delza
NIM.11516202260

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu ma
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/29665
 TENTANG



182010

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat
 Nomor Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor :**
PP 00.9/337/2020 Tanggal 10 Januari 2020, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	: DELFI GUSNIA DELZA
2. NIM / KTP	: 11516202260
3. Program Studi	: PENDIDIKAN EKONOMI
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: PEKANBARU
6. Judul Penelitian	: ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI SOSIAL PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TAMBANG
7. Lokasi Penelitian	: SMKN 1 TAMBANG

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
- Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
- Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.
- Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 14 Januari 2020



Dikirimkan Kepada Yth :
 Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
 Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
 Yang bersangkutan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Un.04/F.II/PP.00.9/337/2020
 Biasa
 (Satu) Proposal
Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 10 Januari 2020 M

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
 memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: DELFI GUSNIA DELZA
NIM	: 11516202260
Semester/Tahun	: IX (Sembilan)/ 2020
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
 judul skripsinya : Analisis penerapan model pembelajaran simulasi sosial pada mata
 pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tambang
 Lokasi Penelitian : SMKN 1 TAMBANG
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (10 Januari 2020 s.d 10 April 2020)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
 bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
 Dekan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
 NIP.19740704 199803 1 001

Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

UIN SUSKA RIAU



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 17 JAN 2020

071/Disdik/1.3/2020/457
Basa

Kepada
Yth. Kepala SMKN 1 Tambang

Izin Riset / Penelitian

di-
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/29665 tanggal 14 Januari 2020 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : DELFI GUSNIA DELZA
NIM : 11516202260
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI SOSIAL PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TAMBANG
Lokasi Penelitian : SMK NEGERI 1 TAMBANG

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU
SEKRETARIS



AHYU SUHENDRA, SE

Pembina
NIP. 19741209 200012 1 006

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1
TAMBANG**



Jalan Raya Pekanbaru – Bangkinang Km. 23 Desa Rimbo Panjang Kode Pos – 28462
NPSN : 69947132 Email : smkn1tambang@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN
NO: 420/SMKN 1 TBG/II/2020/021**

Surat keterangan tangan di bawah ini :

Nama Lengkap	: ASLIM, S.Pd
Nama Sekolah	: 19700930 200701 1 006
Entitas Sekolah (NPSN)	: SMK Negeri 1 Tambang
Nama Sekolah	: 69947132
Jabatan	: JL. Raya Pekanbaru – Bangkinang Km. 23 Desa Rimbo
	: Panjang Kec. Tambang
	: Kepala Sekolah

Surat ini menerangkan bahwa :

Nama	: DELFI GUSNIA DELZA
Program Studi	: 11516202260
Fakultas	: Pendidikan Ekonomi
	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

yang bersangkutan melaksanakan penelitian pada SMK Negeri 1 Tambang pada tanggal 21 Januari
Februari 2020 dengan judul Penelitian ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI
PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)
1 TAMBANG.

Surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagai

DIKELUARAN DI : TAMBANG
PADA TANGGAL : 22 Februari 2020

Kepala Sekolah,

ASLIM, S.Pd
NIP. 19700930 200701 1 006

UIN SUSKA RIAU

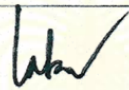
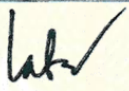
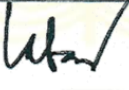
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu ma
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN
SKRIPSI MAHASISWA

yang dibimbing : Skripsi
 Seminar usul Penelitian :
 Penulisan Laporan Penelitian :
 Pembimbing : M. Iqbal Lubis, M.Si, Ak
 Nomor Induk Pegawai (NIP) : 130 117 118
 Mahasiswa : Delfi Gusnia Delza
 Nomor Induk Mahasiswa : 11516202260
 Kegiatan : Bimbingan Skripsi

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
13 April 2020	1. Data hasil wawancara 2. Hasil belajar siswa		
25 April 2020	1. Sistematika penulisan skripsi 2. Data pada grafik IV.2		
17 Mei 2020	1. ACC Munaqasah		

Pekanbaru, 07 Mei 2020
 Pembimbing,



M. Iqbal Lubis, M.Si, Ak
 NIP. 130117118

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Un.04/F.II.4/PP.00.9/2691/2019
Biasa

Pekanbaru, 11 Februari 2019

Pembimbing Skripsi

Kepada
Yth. M. Iqbal Lubis, M.Si. Ak

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : DELFI GUSNIA DELZA
NIM : 11516202260
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI SOSIAL
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH HASANAH
PEKANBARU
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Sangat dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi Redaksi dan teknik
penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihatirkan
terima kasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag
NIP. 19660924 199503 1 002

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu ma
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



UIN SUSKA RIAU

milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5738/2020
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 22 Juni 2020

Kepada
Yth. M. Iqbal Lubis, M.Si. Ak

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : DELFI GUSNIA DELZA
NIM : 11516202260
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Judul : Analisis penerapan metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di sekolah menengah kejuruan negeri 1 Tambang
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.

NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU

DOKUMENTASI



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasri

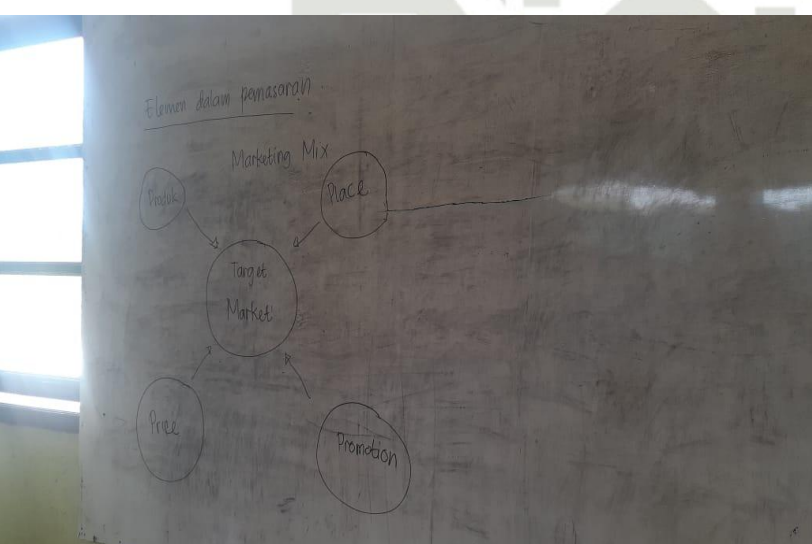
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DARTAR RIWAYAT HIDUP

Delfi Gusnia Delza adalah anak ke-4 dari empat bersaudara, buah cinta dari pasangan Ayahanda Delizar dan Ibunda Zahara. Penulis lahir di Payakumbuh pada tanggal 13 Agustus 1995. Pada tahun 2001 penulis memulai pendidikan di SD N 22 Sawah Padang dan selesai pada tahun 2007.

Kemudian di tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 9 Payakumbuh dan selesai pada tahun 2010. Kemudian pada tahun 2010 melanjutkan pendidikan di SMK N 3 Payakumbuh dan selesai pada tahun 2013.

Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Pada tanggal 16 Juli hingga 31 Agustus 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) di Kecamatan Rambah Hilir. Kemudian pada tanggal 24 September hingga 20 Desember 2018 penulis melaksanakan Peraktik Pengamanan Lapangan (PPL) di MA Hasanah Pekanbaru.

Selanjutnya pada Akhir Januari tahun 2020 penulis melakukan penelitian di SMK N 1 Tambang dengan judul : Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK N 1 Tambang dibawah bimbingan Ibu Desi Irawati, S.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.